Gouvernement du Québec
RÉGIE DE LA LANGUE FRANÇAISE

TERMINOLOGIE DE LA GESTION

VOCABULAIRE DE L'INFORMATIQUE DE GESTION

© 1975 l'Éditeur officiel du Québec

Dépôt légal: 2e trimestre 1975
Bibliothèque nationale du Québec

CE VOCABULAIRE A ÉTÉ PRÉPARÉ POUR LA RÉGIE DE LA LANGUE FRANÇAISE

par

Madame Marie-Eva DE VILLERS-SIDANI
responsable de la terminologie de la gestion
à la Régie de la langue française

sous la direction de

Monsieur Jean-Claude CORBEIL
directeur linguistique de la Régie
de la langue française

grâce à la collaboration du Groupe d'étude pour l'automatisation des travaux administratifs du Service central d'organisation et méthodes du ministère français de l'Économie et des Finances.

PRÉFACE

Par la publication du VOCABULAIRE DE L'INFORMATIQUE DE GESTION, la Régie de la langue française ajoute un nouveau titre à la série de cahiers consacrés à la terminologie de la gestion. Quatre autres ouvrages font déjà partie de cette collection: les organigrammes: désignations et descriptions de fonctions; le vocabulaire des imprimés administratifs; les horaires de travail et le vocabulaire de l'économie. On peut y ajouter aussi un important lexique de la banque et de la monnaie. Les équipes de terminologues de la Régie préparent d'autres documents qui s'ajouteront bientôt à cette collection.

L' ensemble de ces ouvrages est mis à la disposition des entreprises québécoises, quelle que soit la branche d'activité économique à laquelle elles se rattachent. Par cette initiative, la Régie de la langue française entend fournir aux entreprises une terminologie apte à faciliter leur gestion en français conformément à l'objectif du programme visant à faire du français la langue du monde du travail.

Le Directeur général

Jean-G. LAVIGNE

Montréal, juin 1975.

AVANT-PROPOS

Le Vocabulaire de l'informatique de gestion constitue un nouveau volet de la terminologie générale de la gestion. Comme les autres cahiers de cette collection, cet ouvrage vise à procurer les termes français les plus usuels d'un vocabulaire spécialisé. Cette publication ne s'adresse pas particulièrement à des informaticiens, puisque ceux-ci devraient déjà connaître la terminologie du domaine; il est destiné plutôt à tous ceux qui, sans être des spécialistes, ont à utiliser les termes les plus fréquents du traitement automatique de l'information.

Grâce à l'autorisation du Service central d'organisation et méthodes du ministère français de l'Économie et des Finances, nous nous sommes largement inspirés du Glossaire alphabétique de l'informatique de gestion, 4e édition, 1973. Cette publication a été préparée par une Commission du Groupe d'Étude pour l'Automatisation des Travaux administratifs (G.E.P.A.T.A.) qui a utilisé, pour la mise à jour des termes de l'informatique de gestion, les publications ou la documentation émanant des constructeurs d'ordinateurs ainsi que les définitions arrêtées par l'Association française de normalisation (fascicules de documentation NF Z 61/001/004/005/006) ou ébauchées par l'Organisation internationale de normalisation (ISO) dont l'AFNOR est le membre français.

Nous avons également dépouillé divers autres ouvrages terminologiques; les termes anglais, les équivalents français et les définitions ont été tirés textuellement des publications citées dans la bibliographie. Ces références détaillées seront indiquées sur les fiches de la Banque de terminologie du Québec.

Le principal objectif de cette publication est de mettre à la disposition des entreprises québécoises, sous une forme simple, la terminologie fondamentale de l'informatique de gestion.

Marie-Eva DE VILLERS-SIDANI

vocabulaire de l'informatique de gestion

1. ACCESS TIME — temps d'accès

Temps s'écoulant entre le lancement par un organe de commande d'un ordre de lecture ou d'écriture en mémoire et le moment où la mémoire peut commencer à émettre ou recevoir les premières données correspondantes.

2. ADDRESS — adresse

Symbole ou nombre identifiant un emplacement de mémoire.

3. ALGOL — algol

Abréviation de "Algorithmic Language". Langage de programmation synthétique pour applications de calcul numérique; défini en 1958 par un groupe de mathématiciens américains et européens, revu et complété en 1960.

4. ALGORITHM — algorithme

Ensemble de règles opératoires ou de procédés, définis en vue d'obtenir un résultat déterminé, au moyen d'un nombre fini d'opérations (AFNOR).

5. ALPHAMERIC — V. alphanumeric.

6. ALPHANUMERIC

Syn. alphameric

alphanumérique

Qualifie une expression qui est composée de caractères appartenant au jeu complet de caractères reconnus par la machine, dont les principaux sont les 10 chiffres décimaux et les 26 lettres.

7. ANALOG (COMPUTER)

analogique

Qualifie un calculateur dans lequel on utilise essentiellement des représentations analogiques des données.

Note: Ce terme s'oppose à numérique.

8. ANALYST

analyste

Personne chargée de travaux d'analyse.

Ex.: En informatique, l'analyste sera chargé de l'étude fonctionnelle, c'est-à-dire des divers travaux d'analyse d'une application et de la conception des nouvelles solutions.

9. APPLICATION

application

Dans le cadre d'un système de traitement de l'information, ensemble des travaux concourant à la réalisation d'une des fonctions de l'entreprise.

Ex.: Gestion de personnel.

10. AREA

zone (de mémoire)

Ensemble d'emplacement de mémoire d'adresses consécutives, affecté à une utilisation particulière dans un programme.

11. ARRAY

tableau

Ensemble d'éléments de même type disposés suivant une grille à plusieurs dimensions.

12. ASSEMBLER

assembleur

Programme spécifique d'un type déterminé d'ordinateur destiné à transformer en langage-machine des programmes écrits en langage assembleur et à relier éventuellement les sous-programmes.

programme d'assemblage

13. ASSEMBLING

Syn. assembly

assemblage

Regroupement en vue d'une exploitation des éléments d'un même programme.

14. ASSEMBLY

V. assembling

15. ASSEMBLY LANGUAGE

langage assembleur

Langage symbolique spécifique d'un type d'ordinateur, dans lequel la plupart des instructions sont équivalentes à une instruction du langage machine, mais qui peut comporter aussi des fonctions équivalentes à plusieurs instructions du langage machine (macro-instructions).

16. AUTOCODER

autocodeur

Nom donné à certains systèmes de programmation symbolique, généralement caractérisés par la présence de macro-instructions.

17. AUTOMATED PRODUCTION MANAGEMENT

organisation automatisée de la production

Planification et direction de la production rendues partiellement automatiques par l'emploi de machines de traitement de l'information.

gestion automatisée de la production

18. AUTOMATION

automatisation

a) Mise en oeuvre de moyens automatiques pour la réalisation d'un processus.

b) Transformation d'un procédé, d'un processus ou d'une installation en vue de les rendre automatiques (AFNOR).

19. AUXILIARY STATION

terminal secondaire

Terminal ne possédant pas sa propre unité de contrôle, mais qui est placé sous la dépendance de l'unité de contrôle d'un autre terminal.

20. BAND

zone

Groupement de pistes d'enregistrement sur un tambour magnétique.

21. BATCH PROCESSING

traitement par lots

Mode d'exploitation dans lequel des données sont groupées pour être traitées à la suite les unes des autres, en un seul passage.

22. BAUD

baud

Unité de rapidité de modulation, correspondant à une rapidité d'un intervalle unitaire par seconde.

23. BINARY

binaire

Qualifie la numération à base fixe dont la base est 2, et qui utilise les chiffres 0 et 1.

24. BINARY DIGIT

V. bit

25. BIT

Syn. binary digit

bit

Mot anglais, contraction de "binary digit" (chiffre binaire).

26. BLOCK

bloc

Chaîne de caractères, de mots ou d'articles, constituée pour des motifs techniques en vue d'être transférée comme un tout.

27. BRANCH

branchement

Opération par laquelle l'ordre d'exécution des instructions peut être modifié.

28. BRANCH POINT

point de branchement

Point d'un programme où un choix est effectué entre plusieurs actions, sous contrôle du programme.

29. BREAKING POINT — V. break point

30. BREAK POINT — point de rupture

Syn. breaking point

Point d'un système ou d'un programme, auquel une interruption, ou tout autre action particulière, peut se produire.

point d'arrêt programmé

31. BYTE — multiplet

Ensemble de bits consécutifs traité comme un tout.

32. CELL — cellule (de mémoire)

Élément de mémoire susceptible de prendre deux états physiques distincts, dont l'un peut être représentatif du chiffre binaire 1, l'autre du chiffre binaire 0.

élément

33. CENTRAL PROCESSING UNIT — unité centrale de traitement

Partie d'un ordinateur comprenant les circuits arithmétiques et logiques, les circuits de commande et le plus souvent une mémoire à accès rapide appelée mémoire centrale.

34. CHAINING — chaînage

Méthode d'organisation de fichiers en mémoire, selon laquelle chaque enregistrement ou article contient une zone indiquant les adresses

ou les indicatifs des enregistrements ou articles qui lui sont associés.

35. CHANNEL

canal

Ensemble d'organes de commande, mis en oeuvre par l'organe central de commande d'un ordinateur pour gérer les transferts de données entre la mémoire interne et chacun des périphériques connectés au canal.

piste (de ruban perforé)

36. CHARACTER

caractère

Élément d'un ensemble employé conventionnellement pour représenter des données.

Note: les caractères peuvent être des éléments binaires, des chiffres, des lettres, des signes de ponctuation ou d'autres symboles se présentant souvent sous la forme d'une combinaison de traits ou sous la forme d'états physiques sur des supports.

37. CHECK KEY

clé de contrôle

Nombre ou ensemble de caractères déduits d'une donnée par une relation simple, et associé à cette donnée: la vérification de la relation permet de contrôler la donnée.

38. CHECK POINT

point de contrôle

Instant, au cours du déroulement d'un programme, où les informations et les résultats de calcul contenus dans la mémoire sont enregistrés sur un support externe. L'image

prise à cet instant permettra, en cas d'erreur ultérieure, de redémarrer le programme à partir de ce point de contrôle.

39. CIRCUIT

circuit (de télécommunications)

Ensemble de deux voies de transmission associées pour assurer, entre deux points, une transmission dans les deux sens.

40. CIRCUIT SWITCHING

commutation (de circuits)

Technique dans laquelle pendant toute la durée d'une transmission, il est établi entre deux correspondants un circuit permanent.

41. COBOL

cobol

Abréviation de "Common Business Oriented Language". Langage de programmation évolué destiné à la programmation des problèmes de gestion, dans lesquels de nombreux fichiers de données peuvent être exploités sur supports séquentiels ou sélectifs.

42. CODE

code

a) Système conventionnel biunivoque de représentation de chacun des éléments d'un ensemble.

b) Représentation d'une information par son équivalent dans un code.

43. CODE, (TO) — coder

Représenter une information ou une donnée par son équivalent dans un code.

44. COLLATE, (TO) — interclasser

Réunir plusieurs fichiers, rangés suivant le même critère, en un seul ensemble dont les éléments, rangés dans le même ordre, sont constitués soit d'un article, soit de plusieurs articles de même ordre provenant chacun d'un fichier différent.

45. COLLATOR — interclasseuse

Machine capable de fusionner des fichiers et d'en extraire certaines cartes.

46. COMMAND — commande

Ordre d'exécution d'une opération élémentaire que peut effectuer un calculateur.

47. COMMON LANGUAGE — langage commun

Langage de programmation accepté par différents systèmes.

48. COMPILER — compilateur

Programme spécifique d'un type d'ordinateur et d'un langage évolué déterminés, destiné à transformer des programmes énoncés dans ce langage en des programmes exprimés dans le langage-machine de l'ordinateur.

49. COMPUTER

ordinateur

Machine ou groupe de machines de traitement de l'information, destiné à effectuer d'une façon automatique des opérations sur les données, notamment des opérations arithmétiques.

calculateur

50. CONSOLE

pupitre

Appareil sur lequel sont rassemblés les boutons et commutateurs de commande de l'ordinateur, ainsi que les instruments et voyants de contrôle à la disposition de l'utilisateur.

Ex.: Le pupitre peut comporter, avec un clavier, une imprimante par caractères ou un écran de visualisation; il permet ainsi un dialogue entre le pupitreur et la machine.

51. CONTROL

commande

Ordre ou organe déclenchant une action.

52. CONTROL PANEL

tableau de connexions

Panneau permettant de réaliser des circuits variables à l'aide de fiches amovibles. Il est utilisé pour commander les fonctions désirées d'une machine en vue d'un travail déterminé

53. CROSS CHECK(ING)

contrôle par balance carrée

Vérification d'un calcul par comparaison des résultats obtenus de deux façons différentes.

54. CYBERNETICS

cybernétique

Discipline groupant les théories et les techniques relatives aux communications et à la régulation dans les êtres vivants et les machines (AFNOR). Elle est à la base de la conception de dispositifs et de machines dotés d'organes d'information et de pseudo-cerveaux qui les rendent capables de conduire leur travail conformément à certaines directives.

55. CYCLE TIME

cycle de base

Intervalle de temps caractérisant le rythme de fonctionnement de l'unité centrale d'un ordinateur, ou d'un de ses organes.

56. DATA

données

Fait ou notion représentés sous une forme conventionnelle convenant à une communication, une interprétation ou un traitement, soit par l'homme, soit par des moyens automatiques.

Note: On oppose souvent les données qui sont l'objet de communication ou de traitements, aux instructions, catégorie particulière de données qui, interprétées, commandent le traitement.

57. DATA BANK

banque d'information

Rassemblement cohérent de tous les fichiers apparentés, d'origines diverses, mis à la disposition de plusieurs utilisateurs pouvant les exploiter en fonction de leurs besoins propres.

banque de données

58. DATA FLOW CHART

organigramme des données

Organigramme de traitement de l'information représentant le cheminement des données intervenant dans la résolution d'un problème, en définissant les grandes phases du traitement ainsi que les différents supports d'information employés (AFNOR).

59. DATA MANAGEMENT

gestion des données

Terme général désignant les fonctions du programme de contrôle qui permettent l'accès aux ensembles de données, l'organisation de ces ensembles et l'utilisation optimisée des unités d'entrée-sortie.

60. DATA PROCESSING

traitement de l'information

Déroulement systématique d'une suite d'opérations sur des données (AFNOR).

traitement des données

61. DIAGRAM

diagramme

Représentation graphique d'opérations ou d'informations interdépendantes.

62. DIGITAL (COMPUTER)

numérique

Qualifie un calculateur traitant directement des données numériques.

Note: S'oppose à "analogique".

63. DIRECT ACCESS

accès direct

Mode d'exploitation d'un fichier dont les articles peuvent être présentés ou recueillis au moyen d'une adresse, dans un ordre indépendant de leur position sur le support.

accès sélectif

64. DISPLAY UNIT

écran (de visualisation)

Périphérique comportant un écran (généralement un tube cathodique), permettant l'affichage de données sous forme de caractères (écran alphanumérique), ou de courbes et points (écran graphique), et l'entrée de données, s'il est muni d'un clavier ou d'un photostyle.

65. DUMP, (TO)

vider

Écrire sur un support externe tout ou partie du contenu d'une mémoire, pour la libérer, ou en vue d'un contrôle ou d'une reprise.

66. EDIT, (TO)

éditer

Mettre en forme, apprêter les données en vue d'une sortie, impression ou affichage par exemple.

67. ENCODE, (TO)

coder

Représenter une information ou une donnée par son équivalent dans un code.

68. EXPONENT

exposant

Partie de la représentation d'un nombre en virgule flottante, dont la longueur fixe détermine le champ de variation du nombre.

69. FIELD

zone (de mémoire)

Ensemble de positions réservées à l'enregistrement d'une donnée de nature définie.

champ

70. FILE

fichier

Ensemble organisé d'articles ou d'enregistrements de même nature susceptibles de faire l'objet de traitements définis, ou issus de tels traitements.

71. FIXED POINT

point fixe

Système de notation des nombres dans lequel la virgule ou le point entre la partie entière et la partie fractionnaire est toujours situé à un emplacement déterminé des zones réservées à ces nombres.

virgule fixe

72. FLOATING POINT

point flottant
virgule flottante

Système de représentation des nombres par l'association de deux nombres algébriques de longueur fixe, la mantisse et l'exposant. Ce dernier indique la puissance entière d'une base (généralement la base de numération) par laquelle il convient de multiplier la mantisse pour obtenir la valeur naturelle du nombre.

73. FLOWCHART

organigramme

Représentation graphique d'un problème (tout ou partie d'une application), de son analyse et de sa résolution à l'aide de symboles figurant des données, des opérations, des liaisons, des appareils ou organes.

74. GENERAL PURPOSE (COMPUTER)

ordinateur universel

Ordinateur conçu pour résoudre avec la même facilité des problèmes se rapportant aux techniques scientifiques et aux techniques de gestion.

75. HARDWARE

matériel

Ensemble des machines de traitement de l'information ou de leurs parties constituantes, par opposition aux programmes et autres moyens abstraits d'emploi de ces machines.

76. HIGH LEVEL LANGUAGE

langage évolué

Langage de programmation qui, sans être lié à un type déterminé d'ordinateur, convient particulièrement à la formulation des algorithmes sous une forme voisine de celle du langage usuel d'une discipline.

langage synthéthique

77. HOUSEKEEPING

aménagement

Opérations qui, dans un programme, ne contribuent pas directement à la solution des problèmes, mais à la bonne utilisation des organes du calculateur.

78. INPUT

entrée

Réception de données externes par un ordinateur, ou l'un de ses éléments ou organes.

79. INSTRUCTION

instruction

Dans un langage de programmation, expression décrivant une partie élémentaire d'un traitement, en désignant la nature de l'opération à effectuer, et, explicitement ou implicitement, les opérandes sur lesquels elle porte, la destination à donner au résultat, et l'instruction à exécuter ensuite.

80. INTERFACE

jonction

Concept pour spécifier l'interconnexion entre deux équipements affectés à des fonctions différentes.

Note: Cette spécification porte sur le type, le nombre et le rôle des circuits d'interconnexion, ainsi que sur le type et la forme des signaux échangés sur ces circuits.

81. ITEM

article

Ensemble organisé de données se rapportant à un même objet ou à un même sujet.

Ex.: Dans une gestion de stocks, chaque facture peut comporter plusieurs articles (articles "identification" et "adresse de client", articles "ligne de facturation", article "totalisations"), l'ensemble constituant un enregistrement.

82. ITERATION

itération

Exécution répétée d'une bande de programme, dans laquelle à chaque répétition, des résultats obtenus au cours de l'exécution précédente sont utilisés comme opérandes.

83. JOB SCHEDULER

programmateur de travaux

Fonction des programmes de contrôle qui organise l'exécution des travaux sur l'ordinateur.

84. KEY(BOARD)

dactylocodage

Transcription manuelle de données au moyen d'un appareil à clavier en vue de leur entrée, immédiate ou différée, en ordinateur, sans autre transcription manuelle.

85. KEY PUNCH

perforatrice

Perforateur à clavier: cette machine qui sert à perforer une bande de papier ou une carte comprend une piste de défilement du support (bande ou carte), et une série de poinçons pour perforer.

86. LABEL

référence

Adresse symbolique identifiant l'instruction de début d'une séquence d'instructions.

87. (PROGRAMMING) LANGUAGE

langage (de programmation)

Ensemble d'un vocabulaire et des règles de syntaxe associées, destiné à formuler sans ambiguïté des programmes.

88. LATENCY (TIME)

(temps d') attente

Temps s'écoulant entre la fin de la phase de préparation d'une opération et le début effectif de l'opération.

89. LIBRARY

bibliothèque (de programmes)

Ensemble organisé des programmes enregistrés sur un support externe, et correspondant aux besoins de l'exploitation.

90. LIGHT PEN

photostyle

Dispositif en forme de crayon permettant l'entrée de données par l'intermédiaire d'un écran cathodique de visualisation, en désignant des points ou des courbes sur l'écran.

91. LINE

ligne

Voie de transmission entre deux ou plusieurs stations.

92. LOADER

chargeur

Programme fourni par le constructeur qui introduit en mémoire centrale un programme ou un segment de programme - en remplaçant au besoin les adresses relatives par des adresses absolues -, et lance son exécution.

93. LOAD (TO,)

charger

Mettre en place, c'est-à-dire lire un module de chargement en mémoire principale, en vue de son exécution.

94. LOCATION

emplacement (de mémoire)

Partie élémentaire de mémoire centrale, de longueur fixe, qui peut être désignée individuellement par une adresse.

95. LOG-BOOK

journal de marche

Journal des informations marquantes établi au cours de l'exploitation d'un système.

96. LOOP

boucle

Séquence ou suite de séquences d'instructions terminée par un branchement conditionnel pouvant renvoyer à son début.

Ex.: Une boucle est ainsi susceptible d'être exécutée plusieurs fois consécutivement, jusqu'à ce qu'une condition soit satisfaite.

97. MACHINE LANGUAGE

langage machine

Langage de programmation spécifique d'un type d'ordinateur, et dont chaque instruction peut être interprétée et mise en oeuvre directement par l'organe central de commande.

98. MACRO(-)INSTRUCTION

macro(-)instruction

Instruction en langage assembleur destinée à engendrer au moment de l'assemblage plusieurs instructions en langage machine.

99. MANAGEMENT INFORMATION SYSTEM

V. management operating system.

100. MANAGEMENT OPERATING SYSTEM

Syn. management information system.

système intégré de gestion

Ensemble de moyens (machines et programmes) permettant de centraliser et d'exploiter, d'une manière coordonnée, les informations nécessaires à la gestion d'une entreprise.

101. MANTISSA

mantisse

Partie de la représentation, d'un nombre en virgule flottante, dont la longueur détermine la précision de cette représentation.

102. MASTER CONTROL PROGRAM

Syn. supervisor (program)

programme directeur

Partie de la programmerie qui gère l'exécution d'un ou plusieurs programmes de l'utilisateur, en cours ou en attente de déroulement.

Ex.: Le programme directeur optimise l'utilisation de l'ordinateur en assurant:
- la simultanéité du traitement et des entrées-sorties;
- l'ordonnancement des travaux et la répartition dynamique des ressources, compte tenu des priorités.
- éventuellement la comptabilité de l'emploi des ressources par les différents programmes.

103. MEDIUM

support (d'informations, de données)

Tout milieu matériel destiné à recevoir l'enregistrement de données.

Ex.: Carte perforée, bande magnétique, papier, écran de visualisation.

104. MEMORY

mémoire

Organe qui permet l'enregistrement, la conservation et la restitution de données.

105. MERGE, (TO)

fusionner

Réunir plusieurs fichiers rangés suivant le même critère, en un seul fichier, en combinant en un seul les articles de même ordre provenant des différents fichiers.

106. MICROINSTRUCTION

micro(-)instruction

Instruction contenue dans un microprogramme et commandant l'exécution d'une fonction câblée de l'ordinateur.

107. MICROPROGRAM

microprogramme

Ensemble ordonné de microinstructions, dont l'exécution permet celle d'une instruction non câblée du langage machine.

108. MODULO

modulo

Opérateur arithmétique spécifiant l'opération donnant comme résultat le reste de la division d'une variable par un entier spécifié.

109. MONITOR

moniteur

Partie de la programmerie qui assure automatiquement la transition entre les programmes successifs dans une chaîne de traitement.

Note: En multiprogrammation, le moniteur est une partie du programme directeur qui assure des fonctions de commande, surveillance et vérification, variables suivant les constructeurs.

110. MULTIPLEXOR

multiplexeur

Organe qui subdivise la capacité d'une ligne de transmissions de façon à la partager simultanément entre plusieurs utilisateurs: - Multiplexage temporel: les données des différents utilisateurs impliquées dans le temps;
- multiplexage en fréquence : les données des différents utilisateurs sont transmises sur des bandes de fréquences différentes.

111. MULTIPROCESSING

multitraitement

Technique dans laquelle plusieurs organes de traitement ayant accès à des mémoires internes communes, travaillent en parallèle.

112. MULTIPROGRAMMING

multiprogrammation

Technique d'exploitation permettant l'exécution, par un ordinateur comportant une seule unité centrale, de plusieurs programmes qui coexistent en mémoire interne avec le programme directeur, et sont menés de front, soit en simultanéité avec des entrées-sorties, soit en alternance.

113. NUMERIC(AL)

numérique

Qualifie une donnée représentée par un nombre entier ou fractionnaire.

Note: s'oppose à "analogique"

114. OBJECT PROGRAM

programme résultant

Routine obtenue par la traduction d'un programme écrit en langage d'origine.

115. OFF-LINE

autonome

Qualifie un équipement effectuant des travaux sans connexion à un ordinateur dont il est l'auxiliaire ou le satellite.

116. ON-LINE

en ligne

Qualifie un équipement effectuant des travaux sous la commande d'un ordinateur.

117. OPERAND

opérande

Donnée à laquelle s'applique une opération.

118. OPERATING SYSTEM

système d'exploitation

Partie de la programmerie généralement fournie par le constructeur de l'ordinateur, et comportant le programme directeur, les traducteurs de langage, les programmes d'aide à la mise au point, les programmes et sous-programmes utilitaires ou de service facilitant l'utilisation de l'ordinateur.

119. OPERATION

opération

Action définie qui, appliquée à toute combinaison permise de données connues, en effectue un transfert ou engendre une nouvelle donnée.

Ex.: Dans l'opération arithmétique d'addition des nombres 3 et 5, qui donne 8, 3 et 5 sont les opérandes, 8 est le résultat, et le signe + est l'opérateur, indiquant la nature de l'opération en cause.

120. OPERATOR

Syn. operator

opérateur

Personne chargée, par des interventions manuelles, de mettre en oeuvre une machine indépendante ou une partie d'un ensemble de machines. Dans l'exploitation d'un ordinateur, un opérateur est principalement affecté à la mise en oeuvre des périphériques et à la manipulation des supports d'information.

121. OUTPUT

sortie

Émission de données internes par un ordinateur, ou l'un de ses éléments ou organes.

122. OVERFLOW

débordement

a) Phénomène résultant de l'essai d'enregistrement d'une donnée (le plus souvent le résultat d'une opération) dans une zone de mémoire ou un registre de longueur inférieure à celle de cette donnée.

b) Ensemble des éléments d'une donnée qui se trouvent en excédent, lors de l'essai d'enregistrement de cette donnée dans une zone de mémoire ou un registre de longueur inférieure.

123. OVERLAP

chevauchement

Application d'une technique consistant à faire se recouvrir partiellement, dans le temps, des actions consécutives de façon que la durée de cet ensemble d'actions soit plus courte que la somme des durées de chacune d'elles.

124. OVERLAY

recouvrement

Écriture en mémoire interne d'un segment de programme à la place précédemment occupée par un autre segment, momentanément inutile, du même programme.

125. PERIPHERAL DEVICE

Syn. peripheral unit

périphérique

Appareil faisant partie d'un ordinateur, distinct de l'unité centrale, susceptible de lui être connecté et d'être commandé par elle.

organe périphérique

126. PERIPHERAL UNIT

V. peripheral device

127. PLOTTER

traceur

Organe de sortie qui fournit sur un support amovible une représentation graphique à deux dimensions des données.

128. PROCESS

processus

Suite d'événements se déroulant en fonction d'un résultat attendu ou dans un but déterminé.

129. PROCESS CONTROL

commande de processus

Commande automatique d'opérations en continu.

130. PROGRAM

programme

Suite d'instructions et d'indications acceptables par un ordinateur et correspondant à la formulation d'un traitement.

131. PROGRAMMER

programmeur

Informaticien chargé de travaux de programmation.

132. PROGRAMMING

programmation

a) Formulation d'un traitement au moyen d'un programme.

b) Ensemble des travaux de conception, d'écriture, d'essai et de mise au point de programmes.

133. PROGRAMMING FLOW CHART

organigramme de programmation

Organigramme de traitement de l'information représentant l'enchaînement des opérations d'un programme (AFNOR).

134. PSEUDO-CODE

pseudo-instruction

Système arbitraire de symboles représentant un opérateur, un opérande, une opération. Ces pseudo-instructions constituent des ordres aux programmes de traduction.

135. PUNCH(ED) CARD

carte perforée

Support d'information constitué par une carte, de dimensions normalisées, où la représentation des données est réalisée par des combinaisons d'absences ou de présences de perforations dans des emplacements déterminés.

136. RAMDOM ACCESS

Syn. direct access

accès direct

Mode d'exploitation d'un fichier dont les articles peuvent être présentés ou recueillis au moyen d'une adresse, dans un ordre indépendant de leur position sur le support.

accès sélectif

137. READER

lecteur

Organe permettant, par manipulation de supports externes, de lire les données qui y sont enregistrées.

138. REAL TIME

temps réel

Technique d'exploitation comportant l'entrée directe des données, l'exécution d'un passage pour le traitement de chaque message reçu, et la réponse de l'ordinateur dans des délais assez courts pour permettre une action utile sur l'évolution de la situation définie par les données d'entrée.

Note: Traduction inexacte de l'expression "real time", consacrée par l'usage, l'expression correcte serait "en direct".

139. RECORD

enregistrement

Ensemble de données apparentées, traitées comme un tout.

140. REENTRANT (PROGRAM)

réentrant

Qualifie un programme, un sous-programme ou une routine dont une seule copie en mémoire centrale peut être utilisée en multiprogrammation par plusieurs utilisateurs ou plusieurs programmes.

141. REGISTER

registre

Mémoire spécialisée ou zone de mémoire, de capacité limitée, affectée à des fonctions particulières pour concourir à l'exécution des opérations dans un traitement.

142. ROW

rangée

Alignement transversal des bits ou des perforations sur une bande magnétique ou perforée.

143. SEQUENTIAL (ACCESS)

Syn. serial access

accès séquentiel

Mode d'exploitation d'un fichier dont les articles, disposés physiquement sur le support dans l'ordre de présentation du fichier, ne peuvent être lus ou écrits qu'en suivant cet ordre.

144. SERIAL ACCESS

V. sequential (access)

145. SIMULATOR

simulateur

Programme spécifique d'un type d'ordinateur, destiné à transformer dans son langage propre et à adapter à son organisation interne, un programme rédigé dans le langage d'un autre type d'ordinateur.

146. SOFTWARE

programmerie

a) Ensemble des programmes, procédés et règles, et éventuellement la documentation qui leur est associée, relatifs au fonctionnement d'un ordinateur.

b) Ensemble de programmes généralisés, procédés et règles, et la documentation correspondante, qui permettent le fonctionnement des ordinateurs.

147. SOURCE PROGRAM

programme d'origine

Programme écrit en langage d'origine.

148. STATEMENT

instruction

Dans le cadre des langages synthétiques, désigne toute combinaison de mots-clés, de constantes, d'opérateurs, de noms de variables qui a une signification dans un langage donné.

149. SUB-ROUTINE

sous-programme

Séquence ou groupe de séquences d'instructions, isolé et individualisé, et utilisé en plusieurs points d'un même programme ou dans d'autres programmes.

150. SUPERVISON (PROGRAM)

V. master control program

151. SWITCH

aiguillage

Paramètre qui commande le choix dans un branchement conditionnel; ce paramètre doit être fixé avant qu'on atteigne l'instruction de branchement.

inverseur

152. SYMBOLIC LANGUAGE

langage symbolique

a) Terme générique désignant tout langage de programmation autre qu'un langage machine.

b) Langage de programmation dans lequel les termes d'une instruction sont constitués par des symboles mnémoniques, les opérandes et les adresses de branchement étant, en particulier, désignés par leur adresse symbolique.

153. SYSTEM ANALYSIS

analyse

a) Terme désignant les travaux d'analyse d'une application, et la conception d'une nouvelle solution;

b) La définition précise des traitements en ordinateur et des procédures externes qui permettent de réaliser cette solution (analyse organique ou étude technique).

Note: Ces travaux sont parfois regroupés sous l'appellation d'analyse fonctionnelle.

154. TAPE

bande magnétique

Support de données d'une mémoire externe dynamique, constitué par une bande souple en matière plastique, revêtue sur une face d'un enduit magnétique.

155. TELEPROCESSING

télétraitement

Mode de traitement de l'information utilisant conjointement l'ordinateur et les télécommunications.

156. TERMINAL

terminal

Périphérique ou ensemble de périphériques d'entrée et/ou de sortie d'un ordinateur reliés à l'unité centrale par une ligne de transmission de données.

157. TIME(-)SHARING

partage de temps

Répartition du temps disponible du central d'un ordinateur entre plusieurs utilisateurs.

temps partagé

travail en simultané

158. TRACK

piste

Sur une surface magnétique utilisée comme support dans une mémoire externe dynamique, désigne l'ensemble des cellules de mémoire contiguës, qui peuvent être desservies par une tête de lecture-écriture sans déplacement de celle-ci.

159. UP DATE, (TO)

mettre à jour

Introduire des données nouvelles dans un fichier par adjonction, suppression et/ou modification d'articles ou d'enregistrements, sans altérer la structure de ceux-ci.

160. WORD

mot

Chaîne de caractères ou d'éléments binaires de longueur fixe constituant une unité élémentaire au point de vue technologique - c'est-à-dire par rapport aux organes qui l'emmagasinent ou qui la traitent -, ou au point de vue sémantique - c'est-à-dire du fait de la signification attachée aux données ou instructions qu'elle peut contenir.

INDEX DES TERMES FRANCAIS

A

accès direct, 63, 136.
accès sélectif, 63, 136.
accès séquentiel, 143.
adresse, 2.
aiguillage, 151.
algol, 3.
algorithme, 4.
alphanumérique, 6.
aménagement, 77.
analogique, 7.
analyse, 153.
analyste, 8.
application, 9.
article, 81.
assemblage, 13.
assembleur, 12.
(temps d') attente, 88.
autocodeur, 16.
automatisation, 18.
autonome, 115.

B

bande magnétique, 154.
banque de données, 57.
banque d'informations, 57.
baud, 22.
bibliothèque (de programmes), 89.
binaire, 23.
bit, 25.
bloc, 26.
boucle, 96.
branchement, 27.

C

calculateur, 49.
canal, 35.
caractère, 36.

carte perforée, 135.
cellule (de mémoire), 32.
chaînage, 34.
champ, 69.
charger, 93.
chargeur, 92.
chevauchement, 123.
circuit (de télécommunications), 39.
clé de contrôle, 37.
cobol, 41.
code, 42.
coder, 43, 67.
commande, 46, 51.
commande de processus, 129.
commutation (de circuits), 40.
compilateur, 48.
contrôle par balance carrée, 53.
cybernétique, 54.
cycle de base, 55.

D

dactylocodage, 84.
débordement, 122.
diagramme, 61.
données, 56.

E

écran(de visualisation), 64.
éditer, 66.
élément, 32.
emplacement (de mémoire), 94.
en ligne, 116.
enregistrement, 139.
entrée, 78.
exposant, 68.

F

fichier, 70.
fusionner, 105.

G

gestion automatisée de la production, 17.
gestion des données, 59.

I

instruction, 79, 148.
interclasser, 44.
interclasseuse, 45.
inverseur, 151.
itération, 82.

J

jonction, 80.
journal de marche, 95.

L

langage assembleur, 15.
langage commun, 47.
langage (de programmation), 87
langage évolué, 76.
langage machine, 97.
langage symbolique, 152.
langage synthétique, 76.
lecteur, 137.
ligne, 91.
ligne, en, 116.

M

macro(-)instruction, 98.
mantisse, 101.
matériel, 75.
mémoire, 104.
mettre à jour, 159.
micro(-)instruction, 106.
microprogramme, 107.
modulo, 108.
moniteur, 109.
mot, 160.
multiplet, 31.
multiplexeur, 110.
multiprogrammation, 112.
multitraitement, 111.

N

numérique, 62, 113.

O

opérande, 117.
opérateur, 120.
opération, 119.
ordinateur, 49.
ordinateur universel, 74.
organe périphérique, 125.
organigramme, 73.
organigramme de programmation, 133.
organigramme des données, 58.
organisation automatisée de la production, 17.

P

partage de temps, 157.
perforatrice, 85.
périphérique, 125.
photostyle, 90.
piste (de ruban perforé), 35, 158.
point d'arrêt programmé, 30.
point de branchement, 28.
point de contrôle, 38.
point de rupture, 30.
point fixe 71.
point flottant, 72.
processus, 128.
programmateur de travaux, 83.
programmation, 132.
programme, 130.
programme d'assemblage, 12.
programme directeur, 102.
programme d'origine, 147.
programme résultant, 114.
programmerie, 146.
programmeur, 131.
pseudo-instruction, 134.
pupitre, 50.

R

rangée, 142.
recouvrement, 124.
réentrant, 140.

référence, 86.
registre, 141.

S

simulateur, 145.
sortie, 121.
sous-programme, 149.
support (d'informations, de données), 103.
système d'exploitation, 118.
système intégré de gestion, 100.

T

tableau, 11.
tableau des connexions, 52.
télétraitement, 155.
temps d'accès, 1.
temps partagé, 157.
temps réel, 138.
terminal, 156.
terminal secondaire, 19.
traceur, 127.
traitement de l'information, 60.
traitement des données, 60.
traitement par lots, 21.
travail en simultané, 157.

U

unité centrale de traitement, 33.

V

vider, 65.
virgule fixe, 71.
virgule flottante, 72.

Z

zone, 20.
zone (de mémoire), 10, 69.

BIBLIOGRAPHIE

CHENIQUE, François, Software, coll. "Série logique et informatique", Paris Dunod 1971.

CLASON, W.E., Dictionary of Automation, Computers, Control and Measuring, Amsterdam-London-New-York, Elsevier Publishing Company, 1965.

DUBUC, Robert et al., Dictionnaire anglais-français, français-anglais de l'informatique, Québec, Dunod, 1971.

GINGUAY, Michel, Dictionnaire d'informatique anglais-français Paris, Masson et Cie, Éditeurs, 1971.

GINGUAY, Michel, LAURET, Annette, Lexique d'informatique, Paris, Masson et Cie, Éditeurs, 1973.

GUILHAUMOU, Jean, Lexique de l'informatique, Paris, Entreprise Moderne d'Édition, 1969.

IBM, Terminologie du traitement de l'information, Paris, IBM France, 1970.

LIENARD, P. et al., Terminologie de l'informatique de gestion, glossaire alphabétique et lexique anglais-français, 4e édition, Paris, Service central d'organisation et méthodes, Ministère de l'Économie et des Finances, 1973.

MONTEIL, F., Lexique anglais-français pour la traduction des documents techniques, Paris, IBM France, 1965.

TROLLHANN, Lilian, WITTMANN, Alfred, Dictionnaire du traitement des informations avec champs d'application, anglais-français-allemand, Munich, R. Oldenbourg, 1964.